الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى

تخصص

المرحلة الدنيا

صفحة الطالب المتميز ٢٠١٥

الأستاذ هشام سمير دويكات

الفصل الدراسي الأول ٢٠١٦-٢٠١٧

الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى

١:١ مقدمة

يعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الفرد ، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها و سماتها كافة ، و هو وسيطاً تربوياً مهماً يعمل على تعليمه و نموه ، و يشبع احتياجاته ، و يكشف أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين الناس . فاللعب بعامة ، و الألعاب التربوية بخاصة مدخل أساسي لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية ، كما يساعد على اكتشاف العلاقات بينها و ينمي التفكير ، ويخلص الفرد من انفعالاته السلبية و التوتر ، و يساعده على إعادة التكيف .

و تعتبر الألعاب التربوية التعليمية من الاستراتجيات الهامة والأساسية في تنمية مهارات التفكير لدى الطلاب وخاصة في المراحل الأولى من الدراسة ، كما يعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الطرق والإستراتيجيات التدريسية التي تراعي سيكولوجية المتعلمين ، فالتلميذ له دور إيجابي من خلال هذه الطريقة فهو يتميز بكونه عنصر نشط وفعال داخل الصف خلال العملية التعليمية وذلك من خلال أنشطة وألعاب تعليمية تم إعدادها وتنفيذها بطريقة علمية منظمة .

وهكذا فإن الألعاب التعليمية إذا أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها؛ تؤدي دوراً فعالا في تنظيم التعلم ، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه .

الألعاب التربوية في العملية التعليمية

أولا : مفهوم التعلم باللعب:

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية ، و التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية.

تعريف إستراتيجية الألعاب التعليمية:

هي نشاط منظم منطقيًا في ضوء مجموعة قوانين اللعب ، حين يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة .

أو هي نوع من النشاط الهادف الذي يتضمن أفعالاً معينة يقوم بها التلميذ أو فريق من التلاميذ في الحصة وفي ضوء قواعد محددة تتبع بغرض إنجاز هدف معين .

نشاط (١) :

اكتب تعريفك الإجرائي لمفهوم الألعاب التربوية .

ــ

ــ

أهمية الألعاب التربوية في العملية التعليمية .

١. تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.
٢. تشكل تواصل متبادل بين الأطفال داخل الصف.
٣. تعمل الألعاب على جسر الفروق الفردية بين الطلاب فينظم التعلم وفقا لقدرات الطلاب.
٤. تحسين الموهبة الإبداعية لدى الطلاب في الصف .
٥. مساعدة الطفل على التعلم واستكشاف العالم الذي يعيش فيه.
٦. تنمية الجوانب المعرفية المختلفة للطفل.
٧. تنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية للطفل.
٨. تخليص الأطفال من توتراتهم النفسية المختلفة وحل مشكلاتهم.
٩. تنمية القدرة التعبيرية لدى الأطفال ..
١٠. مساعدة الطفل على النمو الجسمي المتوازن ..
١١. تنمية التفكير الإبداعي والابتكاري لدى الأطفال.
١٢. اكتشاف مشاعر الأطفال واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاته.
١٣. اكساب المتعلم العديد من القدرات بدءًا من المهارات العقلية الأساسية إلى حل المشكلات .
١٤. تعمل الألعاب التعليمية على إيجابية المتعلمين من خلال مشاركتهم في عملية التعلم
١٥. تعزيز ثقة المتعلم بنفسه من خلال تفاعله مع ما يقوم به من نشاط أثناء اللعبة

نشاط (٢) :

اذكر / اذكري ثلاثة أشياء أخرى تبين أهمية الألعاب التربوية في العملية التعليمية .

ــ

ــ

ــ.

أهداف الألعاب التربوية في العملية التعليمية :

هناك العديد من الأهداف التربوية للألعاب ومنها :

أهداف جسمية :

١ - تدريب العضلات
٢- تدريب الحواس
٣- الصحة الجسمية.
٤- التآزر العضلي العصبي

أهداف معرفية

١- تنمية العمليات العقلية
٢- الاستكشاف والابتكار
٣- تنمية التفكير
٤- تنمية التخيل
٥- تنمية القدرة على التذكر

أهداف اجتماعية

١- التواصل مع الآخرين
٢ - توفير مواقف حية .
٣- تعلم قوانين المجتمع و أنظمته ، فيحترمها الطالب و يلتزم بها.

أهداف وجدانية

١- الدافعية و تقبل الفشل .
٢- التعبير عن النفس و تلبية الرغبات والاحتياجات.
٣- تكوين الشخصية و التخلص من الكبت .
٤- نشاط ترفيهي ممتع يتم فيه تطوير خبرات الطلاب المعرفية والانفعالية والنفسحركية، وفق خطة منظمه.

أهداف مهارية

١- السرعة و الدقة والإتقان .
٢- مهارة حل المشكلات والاستقصاء.
٣- مهارة ربط المحسوس بالمجرد.

دور المعلم في توظيف الألعاب التربوية داخل الصف :

١- إجراء دراسة للألعاب المتوفرة في بيئة الطالب .
٢- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل طالب .
٣- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
٤- تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي خطط لها.

٥- اختيار ألعاب هادفة تعليمية تربوية محددة وفي نفس الوقت ممتعه.
٦- أن تكون قواعد اللعبة التي اختارها المعلم واضحة سهلة غير معقدة على الطلاب.
٧- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ .
٨- أن يمنح المعلم الطالب دوره ويكون واضحا في اللعبة .

مراحل استخدام الألعاب في الدرس :

هنالك ثلاث مراحل رئيسة في الدرس يمكن للألعاب التربوية أن تستخدم فيها بشكل فعال، هنا المقصود بالألعاب التي تستغرق من ٥ – ١٠ دقيقه :

١- ألعاب تستخدم في بداية الدرس، تستخدم لكسر الجمود والهدف إشعار الطلاب بالنشاط والراحة وكي يكونوا مستعدين للتركيز والتعاون فيما بينهم.
٢- ألعاب تستخدم كجزء من الدرس من أجل مراجعة مادة تم شرحها سابقاً أو تعزيز تعلم جديد .
٣- ألعاب تُمارس في نهاية الدرس .

أنواع الألعاب التربوية في العملية التعليمية :

يوجد العديد من الألعاب التربوية في العملية التعليمية / التعلمية نذكر منها :

١- الألعاب الثقافية / التعليمية :

تعد أنشطة وطرق يكتسب من خلالها الطالب المعلومات والمعارف والخبرات والمهارات ، ومنها نذكر القراءة ،البرامج الموجهة ومسرح الدمى .

٢- الألعاب الإدراكية / التربوية :

هذا اللعب (مثل ألعاب الذاكرة ، الحواس،....) ينمي شخصية الطفل والثقة بالنفس و ينمي الجانب اللغوي والاجتماعي و الإبداعي .

٣- الألعاب الفنية التعبيرية :

تعد أنشطة تعبيريه فنية تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي والإحساس الفني حيث يمارس الطفل أنشطه فنية مختلفة كالرسم والتلوين والغناء... هنا يعبر الطفل عن مشاعره بحرية وإبداع، ومن فوائد هذا النوع من اللعب تنمية التذوق الجمالي و تنمية العضلات .....الخ .

٤- اللعب الموجه:

يختاره المعلم ويحدد المكان والزمان والأدوات وموضوع اللعب ، والهدف إكساب الطفل مفاهيم ومهارات ومعارف معينة .

٥- الألعاب الاجتماعية :

هو اللعب الجماعي الذي يشارك به الأطفال مع بعضهم البعض ولهذه الألعاب قوانين وأنظمة محدده و على الطفل الالتزام بها أثناء اللعب، و هذا النوع يعمل على بناء العلاقات الاجتماعية وتقوية عنصر الحوار...الخ .

٦- الألعاب التنافسية :

تعتمد هذه الألعاب على التحدي والمنافسة مثل المباريات والمسابقات داخل الصف ،ومن فوائدها بناء علاقات اجتماعية والانصياع إلى القوانين .

٧- الألعاب الترويحية والرياضية :

لها قيمه في إدخال المتعة والسرور للأطفال، من خلالها يتعلم الطفل الانسجام مع الآخرين وكيفية التعاون في الأنشطة المختلفة ،هنا يتعلم الطفل المهارات الحركية والاتزان الحركي وتنشيط الأداء العقلي وبناء الشخصية....الخ .

٨- الألعاب التركيبية – الإنشائية :

يتم بواسطتها التركيب والبناء والتشكيل ،حيث يقوم الطفل بجمع الأشياء وتركيبها في شكل معين ، وتشكل هذه الألعاب منهاجاً تعليمياً يكسب الطفل نماءً متعدداً يتمثل في التخيل والتصور والتذكر والإبداع ....الخ

أما فوائد هذه الألعاب فهي التشجيع على الإبداع والتذكر والإرادة و تنمية الثروة اللغوية والتشجيع على التفكير وتعلم المفاهيم الأساسية .

نشاط (٣) :

صمم /ي لعبة تربوية كما يلي :

- اسم اللعبة :______________________________.
- الأهداف التربوية : ______________________________

____

______________________________ .

- الفئة المستهدفة : ______________________________ .

* عدد اللاعبين : ______________________________ .

* الوقت المقترح : ______________________________ .

* المواد و الأدوات اللازمة : ______________________________

______________________________ .

* طريقة اللعب :

____

____

____

____

____

______________________________ .

* تقويم اللعبة :

____

______________________________ .

نماذج من الألعاب التربوية التي يمكن استخدامها في الصفوف الابتدائية الأولى

جمع البالونات

الهدف من اللعبة: التمييز بين المدود المختلفة

الوقت المقترح: ٥ دقائق.

عدد اللاعبين: ٣ تلاميذ.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل المعينة المقترحة : بالونات ملونة.

إجراءات التنفيذ

- يعرض المعلم على التلاميذ مجموعة من البالونات الملونة، و يكتب المعلم على البالونات كلمات تحوي المد بالألف و المد بالواو و المد بالياء.
- يطلب المعلم من الفريق الأول جمع بالونات تحوي المد بالألف و الفريق الثاني جمع بالونات تحوي المد بالواو و المد الفريق الثالث جمع بالونات تحوي المد بالياء.
- الفريق الذي يجمع أكبر عدد ممكن من البالونات يكون هو الفائز.

سلة البيض

الهدف من اللعبة : التعرف إلى المفردات و قراءتها .

الفئة المستهدفة: الصف الأول و الثاني.

عدد اللاعبين: لاعبان لكل فريق (فريقان).

الوقت المقترح: من دقيقتين إلى ثلاث دقائق.

الوسائل المستخدمة: (عدد من البيض البلاستيك حسب الطلب أو كرات تنس الطاولة).

(بطاقات طينية لاصقة – سلتين بلاستيك – أقلام تخطيط – ٤ تيجان لكل اثنان لون)

إجراءات التنفيذ

- يقوم المعلم بكتابة كلمات على عدد من البطاقات.
- كتابة حروف تتعلق بالكلمات السابقة على بطاقات أخرى.
- وضع كل بطاقة داخل البيض البلاستيك.
- وضع البيض في السلتين بحيث تكون نفس البطاقات في كل سلة من حيث العدد والكلمات.
- اختيار أربع تلاميذ متطوعين كفريقين للفريقين.
- إعطاء كل فريق التاج الخاص به حسب اللون.
- يعطي المعلم إشارة البدء باللعبة.
- يبدأ الفريقان بأخذ البيض من السلة الخاصة به بحيث يأخذ بيضة بيضة ثم يفتحها و يقوم بإلصاق البطاقة على الجانب الخاص به في السبورة.
- إذا كانت البطاقة تحتوي على كلمة يلصقها في الأعلى ثم يبحث عن الحرف الخاص بها داخل سلة البيض.
- يقوم بتكرار عملية أخذ البيض و فتحه وإلصاق البطاقات على السبورة حتى آخر بيضة.

الفريق الذي ينهي إلصاق البطاقات يقوم بقراءة الكلمة مرتبطًا بالحرف التابع لها و من ينهي أولاً هو الفائز سواء التاج الأحمر أو الأخضر.

ملاحظة:

يمكن استخدام هذه اللعبة للصف الثالث والرابع للتمييز بين أسماء الإشارة، والأسماء الموصولة، أو الفعل و الفاعل أو اللام الشمسية و اللام القمرية.

الثمار الناضجة

الهدف من اللعبة: يميز بين الحروف القمرية والحروف الشمسية من خلال تصنيف الكلمات.

الوقت المقترح: ثلاث دقائق.

عدد المشتركين: تلميذ واحد أو اثنين.

الفئة المستهدفة: تلاميذ الصف الأول الابتدائي.

الوسائل التعليمية: شجرة فواكه – بطاقات الكلمات – عجينة لاصقة – لوح مغناطيسي.

إجراءات التنفيذ:

- يعرض المعلم على التلاميذ لوحة مرسوم عليها شجرة من أشجار الفواكه مثل التفاح أو البرتقال أو الكمثرى.
- يضع بطاقات الكلمات على شجرة كتب عليها مفردات تحوي حرفاً قمرياً و أخرى تحوي حرفاً شمسيًا.
- يقوم المعلم بتشكيل فريقين من التلاميذ الفريق الأول يقوم بجمع ثمار الكلمات التي تحوي حرفاً قمرياً و تلميذ آخر يقوم بجمع الكلمات التي تحوي حرفاً شمسيًا و تبدأ اللعبة بين الفريقين؛ ويحدد المعلم مدة اللعبة ثلاثة دقائق والأسرع هو الفائز.

نماذج مقترحة للكلمات المقترحة /

المجموعة الأولى: البرتقال – المدرسة – الباب – الأسد – المعلم – الأرض – الماء.

المجموعة الثانية: الزرافة – الساعة – الثعلب – الدب – الثوب – الذرة – الديك.

البالونات

الهدف من اللعبة: يميز بين اللام الشمسية واللام القمرية.

الوقت المقترح: ١٠ دقائق.

عدد المشاركين: ١٠ تلاميذ.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل التعليمية: ١٠ بالونات.

إجراءات التنفيذ:

- يتم نفخ ١٠ بالونات مختلفة الألوان على ألا تكون قابلة للانفجار.
- يُكتب على البالونات كلمات تحتوي على اللام الشمسية واللام القمرية.
- يقوم المعلم بإلقاء البالونات على التلاميذ و يتم التسابق بين التلاميذ على أخذ البالون.
- يقرأ المشاركون الكلمات و تُحَدَّد نوع اللام قمرية أم شمسية.

صيد السمك

الهدف من اللعبة: جمع الأعداد من ١ – ٥ .

الوقت المقترح: ٥ دقائق.

عدد المشاركين: ٤ تلاميذ.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل التعليمية: بطاقات للأعداد على شكل سمكة – لوحة جيوب مغناطيسية.

إجراءات التنفيذ:

- يعد المعلم بطاقات على شكل سمك بأحجام وألوان مختلفة.
- يكتب المعلم على البطاقات معادلات جمع وأخرى مكتوب عليها ناتج الجمع.
- يعرض المعلم هذه البطاقات على لوحة مغناطيسية.
- يختار المعلم تلميذين و في يد كل واحد منهم مغناطيس على أنه صنارة ليصطاد أحدهما المعادلة
  والآخر يصطاد ناتج الجمع المساوي للمعادلة.
- يعرض المعلم المعادلات والنتائج ويطلب من تلاميذ الفصل تصويب الخطأ وتعزيز الصواب.

القيـام و الجلوس

الهدف من اللعبة: التمييز بين الحرفين (ع / غ) .

الوقت المقترح: ٥ دقائق.

عدد المشاركين: ١٠ تلاميذ.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل التعليمية: بطاقات للكلمات – بطاقات للحروف – لوحة جيوب.

إجراءات التنفيذ:

- يوزع المعلم بطاقات لكلمات تحتوي على حرف (ع) و كلمات تحتوي على حرف (غ).
- يطلب المعلم من التلاميذ القيام عند سماعهم لكلمات تحتوي على حرف (ع) و الجلوس عند سماعهم لكلمات تحتوي حرف (غ).
- التلميذ الذي يخطئ يخرج من اللعبة و الفائز هو من تبقى حتى آخر اللعبة.
-

الحرف الضائع

الهدف من اللعبة: التمييز بين أشكال الحروف.

الوقت المقترح: ثلاث دقائق.

عدد المشاركين: ١٠ تلاميذ.

الفئة المستهدفة: الصف الأول و الثاني.

الوسائل التعليمية: بطاقات كلمات – بطاقات حروف.

إجراءات التنفيذ:

- يعد المعلم بطاقات للكلمات المراد علاجها.
- تفريغ مكان الحرف و قص القطعة الخاصة به بعيدًا عن الأحرف الأخرى.
- تفريغ مكان الحرف و قص القطعة الخاصة به بعيدًا عن الأحرف الأخرى على أن يكون هناك قطعًا أخرى تحمل نفس الحرف بأوضاعه المختلفة و بنفس حجم القطعة المفرغة.
- يمكن أن يقوم بتنفيذ اللعبة فريق من خمس تلاميذ، و من يكمل الحرف الناقص بشكل صحيح يفوز.
- يمكن تقسيم التلاميذ إلى مجموعتين، كل منها خمسة تلاميذ و لكل منهما خمس كلمات، والمجموعة الفائزة هي التي تكمل كلماتها بسرعة قبل الأخرى و بشكل صحيح.

حبل الغسيل

الهدف من اللعبة: تكوين جمل من مجموعة كلمات.

الوقت المقترح: خمس دقائق.

عدد المشاركين: ٤ تلاميذ.

الوسائل التعليمية: بطاقات على شكل ملابس ومثبت عليها جيوب لوضع البطاقات العادية – ملاقط – سلتان.

إجراءات التنفيذ:

- وضع البطاقات المراد علاجها في سلتين.
- إذا كان المشاركون فريقًا واحدًا يضع المعلم بطاقات الكلمات المراد ترتيبها في سلة.
- أما إذا كان المشاركون فريقان توضع البطاقات في سلتين.
- على كل فريق أن يكون جملة من الكلمات الموجودة لديه على حبل الغسيل.
- الفريق الذي يتمكن من تكوين الجلة الصحيحة أولاً يعتبر هو الفريق الفائز.
-

حديقة الورد اليافعـة

الهدف من اللعبة: ١- التمييز بين الأعداد من ١ – ٩.

٢- يرتب الأعداد تصاعديًا و تنازليًا.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

عدد اللاعبين: فريقان (شخص لكل فريق).

الوقت المقترح: ثلاث دقائق.

الوسائل المعينة: عصفوران بلاستيك – ملاقط غسيل عدد ٢ – صمغ – بطاقات على شكل ورد مختلفة.

إجراءات التنفيذ:

- يقوم المعلم بإلصاق أو تثبيت الملقط في مقدمة كل عصفور بالصمغ.
- يكتب المعلم أعداد على البطاقات التي على شكل ورد.
- عند سماع إشارة البدء في اللعبة يقوم كل تلميذ بإمساك العصفور الخاص بطرقة.
- يبدأ العصفور بالتقاط البطاقة بالملقط و ينقلها إلى السبورة بحيث يقوم بإلصاق كل وردة مكانها المحدد.
- يعود العصفور لالتقاط الوردة الثانية و هكذا حتى نهاية البطاقات و يرتبها ترتيبًا تصاعديًا أو تنازليًا.
- عند الانتهاء من الترتيب يقوم الفريق بقراءة الأعداد مرتبة قراءة سليمة.
- الفريق الذي ينهي مهامه أولاً يعتبر الفريق الفائز.

ملاحظة

يمكن استخدام هذه اللعبة في وضع إجابات لجدول الضرب للصف الثاني والثالث بحيث يكون الجدول مكتوب على السبورة و الإجابة في البطاقة مكتوبة على الوردة و يقوم العصفور بالتقاطها و وضعها في المكان المحدد، أو في إكمال الفراغ بكلمة مناسبة للصفوف من الأول إلى الرابع كما و يمكن استخدامها في القسمة و الكسور العشرية للصف الرابع بحيث تكون الإجابة موجودة على البطاقة .

ابحث عن مكانك

الهدف من اللعبة: تكوين جملة مفيدة من خلال مجموعة كلمات.

الوقت المقترح: ١٠ دقائق.

عدد اللاعبين: حسب عدد كلمات العبارات.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل المعينة المقترحة: البطاقات الخاطفة

إجراءات التنفيذ:

- يوزع المعلم مجموعة من البطاقات تشكل فيما بينها جملاً مفيدة.
- يتم اختيار متطوع من التلاميذ يحمل بطاقة تصلح لأن تبدأ بها الجملة.
- يطلب من باقي التلاميذ الذين يحملون بطاقات تكملة الجملة الخروج و الوقوف إلى جوار زميلهم.

نموذج عملي على اللعبة :

يوزع المعلم بطاقات تحمل الكلمات (مفتوح – باب – المدرسة) يستدعي التلميذ الذي يحمل بطاقة (باب) ثم تعطى الفرصة للتلميذين الآخرين للبحث عن مكان بجوار زميليهما لتشكيل جملة: باب المدرسة مفتوح.

دومينو الأشكال الهندسية

الهدف من اللعبة: التمييز بين الأشكال الهندسية المختلفة.

الوقت المقترح: ١٥ دقيقة.

عدد اللاعبين: ثلاثة في كل مجموعة.

الفئة المستهدفة: الصف الثاني و الثالث.

الوسائل المعينة المقترحة: قطع من الدومينو مصنوعة من خشب الأبلكاش الرقيق أو الورق المقوى عليها الأشكال الهندسية المختلفة.

إجراءات التنفيذ:

- يقسم الفصل إلى مجموعات ثلاثية.
- يعطي المعلم لكل مجموعة قطع الدومينو للأشكال الهندسية.
- يطلب المعلم من تلاميذه وضع القطع بحيث يكون كل شكلين متشابهين بجوار بعضهما.
- من ينتهي أولاً من وضع القطع بطريقة صحيحة يكون هو الفائز.
- تعزز المجموعة الفائزة بهدايا رمزية.

العب و اجمع ، العب و اطرح

الهدف من اللعبة: الجمع و الطرح بطريقة اللعب.

الوقت المقترح: ١٥ دقيقة.

عدد اللاعبين: كل الصف.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل المعينة المقترحة : صفارة وأرض الملعب.

إجراءات التنفيذ

- اطلب من ٥ تلاميذ الجري حول الملعب وأثناء ذلك يتأخر تلميذان ثم المناقشة.
  - كم تلميذًا بدأ بالجري ؟ ٥
  - كم تلميذًا تأخر بالجري ؟ ٢
  - كم تلميذًا وصل إلى نهاية الخط ؟ ٣
  - نستنتج و نشير إلى التلاميذ/ (٥ – ٢ = ٣)
- اطلب من ٤ تلاميذ بالجري حول الملعب ثم يلحق بهم ٣ تلاميذ آخرين. كم تلميذًا وصل إلى نهاية الخط ؟
  - نستنتج و نشير إلى التلاميذ/ (٤ + ٣ = ٧)

المصافحـة

الهدف من اللعبة: التمييز بين الحروف المتشابهة بصريًا و صوتيًا (ق – ف).

الوقت المقترح: ٣ دقائق.

عدد اللاعبين: ثمانية تلاميذ.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل المعينة المقترحة : مجموعة من الصور – بطاقات الكلمات.

إجراءات التنفيذ

- يقسم المعلم المتسابقين إلى مجموعتين، ثم يعرض على المجموعة الأولى صور ، و المجموعة الثانية بطاقات الكلمات، ثم يطلب من المجموعة الأولى الوقوف مقابل المجموعة الثانية بحيث تتصافح الصورة في المجموعة الأولى مع الكلمة التي تناسبها في المجموعة الثانية و من يخطئ يخرج من اللعبة.

القطة تأكل الإجابة

الهدف من اللعبة: تثبيت العمليات الحسابية (جمع – طرح – ضرب – قسمة).

الوقت المقترح: ٤ دقائق.

عدد اللاعبين: تلميذان.

الوسائل المعينة المقترحة : صندوقان مرسوم على كل منهما قطعة وفم القطة يمثل فتحة الصندوق – بطاقات – أسئلة – مجموعتان من بطاقات الإجابة.

إجراءات التنفيذ

- يوزّع المعلم صناديق القطط على التلميذين و يعطي كل تلميذ مجموعة من بطاقات الإجابات.
- يطرح المعلم سؤالاً للتلميذين.
- يبحث التلميذان عن الإجابة الصحيحة و يضعها في فم القطة.
- تكرر العملية حتى نهاية اللعبة.
- تحسب الإجابات الصحيحة لتحديد الفائز.

فريق كرة القدم

الهدف من اللعبة: تنمية مهارة الجمع و الطرح ضمن العدد ٩ في الرياضيات.

الوقت المقترح: ٥ دقائق.

عدد اللاعبين: تلميذان.

الفئة المستهدفة: الصف الأول.

الوسائل المعينة المقترحة : ورق كرتون أو مجسمات من الألعاب.

إجراءات التنفيذ

- يقوم المعلم بتكوين فريق لكرة القدم مكون من ٩ مجسمات من الألعاب.
- ثم يطلب المعلم من التلميذ أن يغمض عينيه ثم يخفي بعض اللاعبين إذا أراد تعليم الطرح ، أو يضيف لاعبين إذا أراد تعليم الجمع.

بطاقات الألعاب

الهدف من اللعبة: ترتيب الأعداد المكونة من رقمين بدءًا من العدد ١٠ إلى العدد ٩٩ تصاعديًا أو تنازليًا.

الوقت المقترح: ١٠ دقائق.

عدد اللاعبين: تلميذان.

الوسائل المعينة المقترحة : عدد ٢ لوحة وبرية – بطاقات ذات أحجام مناسبة (١٥سم × ١٥سم) مدون عليها الأعداد من ١٠ إلى ٩٩.

إجراءات التنفيذ

- يتم اختيار تلميذين بالقرعة من تلاميذ الفصل.
- يخصص لوحة وبرية لكل تلميذ وعدد من البطاقات.
- يضع المعلم مجموعة البطاقات المخصصة لكل تلميذ على اللوحة الوبرية بشكل غير مرتب، و يعلم المعلم تلاميذه بالوقت المحدد للعبة (١٠ دقائق).
- يطلب المعلم من كل تلميذ ترتيب البطاقات من أصغر عدد لأكبر عدد تصاعديًا.
- بنفس الطريقة يمكن جعل التلاميذ يرتبون الأعداد ترتيبًا تنازليًا.
- من ينتهي أولاً من ترتيب الأعداد يصبح هو الفائز.
- يعزز التلميذ الفائز بهدية رمزية.
- يختار المعلم تلميذين آخرين ليقوما بنفس الإجراءات السابقة.